



S.K.I.-I.

20124 Milano, Italy
Via Monte Grappa 6
Tel. / Fax: +39 02 620.875.44
Tel 39.02.897.658.08
E-mail: ski_i@libero.it
PEC: SKI-I@pec.it
www.ski-i.it - www.ski-i.eu



SHOTOKAN KARATEDO INTERNATIONAL - ITALIA

松濤館國際空手道伊太利亞

Segreteria per l'estero: secretariat@ski_i.it



REGOLE DI GARA S.K.I.E.F



Il Comitato Arbitrale SKIEF

Maestri

Grosselle Giampietro

Landgraf Eugen

Racca Antonio

Payne Ray

Castrique Stéphane

Holck Nielsen Milan





Regole generali	4
Articolo 1 area di gara	4
Articolo 2 codice di abbigliamento ufficiale	5
Articolo 3 organizzazione delle gare	7
Articolo 4 il gruppo arbitrale	7
Articolo 5 allenatori	8
Regole Kumite	9
Articolo 6 organizzazione di gare di Kumite	9
Articolo 7 durata di una gara	9
Articolo 8 punteggi	10
Articolo 9 criteri decisionali	12
Articolo 10 comportamenti vietati	13
Articolo 11 sanzioni	14
Articolo 12 infortuni e incidenti in gara	15
Articolo 13 protesta ufficiale	15
Articolo 14 poteri e doveri	16
Articolo 15 inizio, sospensione e termine delle gare	17
Regole di Yakusoku Kumite	19
Articolo 17 IPPON KUMITE	19
Articolo 18 JIYU IPPON KUMITE	20
Regole di Kata	21
Articolo 19 organizzazione di competizioni di Kata	21
Articolo 20 criteri decisionali	21



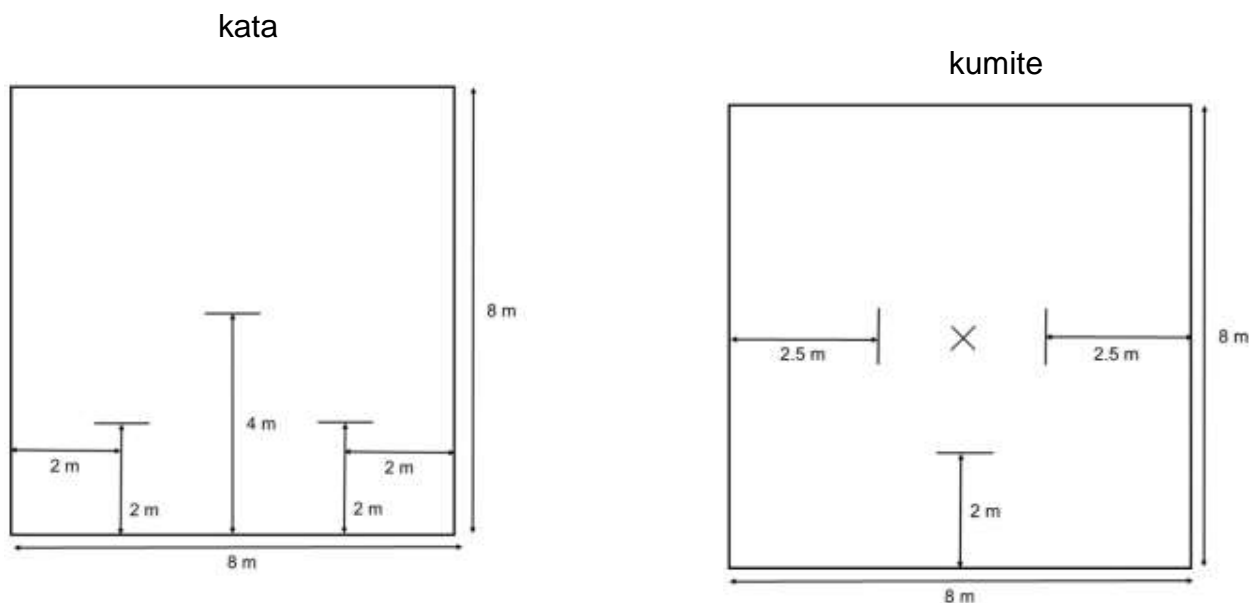
Articolo 21 incontri KO-HAKU.....	22
Articolo 22 Sistema a punti	23
Corso Arbitri e sistema di licenze	24
Articolo 23 Licenze arbitri SKIEF	24
Articolo 24 organizzazione della formazione degli arbitri.	24
Articolo 25 esami di licenza di arbitro.....	24
Articolo 26 misure disciplinari.....	25
Disposizioni Finali.....	25
Articolo 27 validità	25
Articolo 28 modifiche	26
Appendice I Hansoku, Jogai, Mubobi.....	27
Appendice II gesti e terminologia	28
Appendice III regole di giudizio per il Kumite.....	29
Considerazioni	30
Osservazioni	30
Appendice IV regole di giudizio per Yakusoku Kumite	32
Appendice V Kata	33
Appendice VI - Regole di valutazione per Kata	33
Punti a Credito.....	34
Squadra Kata.....	34



Regole generali

Articolo 1 area di gara

1. l'area dove si svolge la gara deve essere piana e priva di qualsiasi pericolo.
2. l'area di gara deve essere un quadrato di otto per otto metri (misurati dall'esterno) con almeno un ulteriore metro su ogni lato come area di sicurezza. L'area può essere innalzata a un'altezza massima di un metro sopra il livello del pavimento. La piattaforma elevata deve misurare almeno dodici per dodici metri al fine di includere sia l'area di gara che la zona di sicurezza.
3. Entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza non ci debbono essere cartelloni pubblicitari, muri, pilastri, ecc.
4. il tatami dovrebbe essere antiscivolo ed avere una superficie con un basso coefficiente di attrito. Non deve essere spesso come i tatami di judo che ostacolano il movimento nella pratica del karate. L'arbitro deve garantire che i moduli del tatami non si separino durante la competizione, in quanto eventuali avvallamenti possono provocare lesioni e costituiscono quindi un pericolo.
5. l'area di gara dovrà essere contrassegnata come segue per indicare le posizioni del concorrente e dell'arbitro :



6. i giudici saranno seduti nella zona di sicurezza.
7. chi supervisiona la gara sarà seduto all'esterno dell'area di sicurezza, dietro e a destra dell'arbitro.
8. Il supervisore dei punteggi sarà seduto al tavolo ufficiale dei punteggi tra colui che tiene i punti ed il cronometrista.



Articolo 2 codice di abbigliamento ufficiale

1. gli arbitri, i concorrenti ed i loro allenatori devono indossare la divisa ufficiale come qui definito.

2. il Comitato arbitrale può bandire qualsiasi funzionario o concorrente che non si conformi a questo regolamento relativo alla gara e all'area di gara.

3. codice di abbigliamento per gli arbitri:

- a. gli arbitri ed i giudici devono indossare la divisa ufficiale prescritta dal Comitato Arbitri. Questa uniforme è obbligatoria in tutti i tornei ed i corsi di arbitro.
- b. La divisa ufficiale è costituita da:
 - giacca sportiva blu
 - una camicia bianca con maniche corte o lunghe (decisione che può essere presa dal comitato organizzatore del torneo)
 - una cravatta ufficiale indossata senza fermacravatta
 - pantaloni grigi senza risvolto
 - gli arbitri e giudici donna possono indossare un fermacapelli

4. codice di abbigliamento per i concorrenti

- a. qualsiasi atleta che indossi un karate-gi di tessuto sottile, trasparente o di tessuto traforato non potrà competere. Sul karate-gi sono consentiti i seguenti contrassegni:
a parte il proprio nome personale che dovrebbe essere scritto verticalmente nell'angolo destro inferiore della giacca del karate-gi, al di sopra del marchio di fabbrica, è consentito un logo SKIF (o il marchio della tigre Shotokan o i caratteri cinesi scritti verticalmente) ed una bandiera nazionale sulla parte sinistra della giacca all'altezza del petto. Se c'è un logo SKIF o i caratteri cinesi sul lato sinistro della giacca, all'altezza del petto, la bandiera nazionale può essere messa sulla manica sinistra.
Inoltre, l'etichetta del produttore può essere apposta sul lato destro dell'orlo della giacca del karate-gi. Se il logo del produttore è in un altro punto (petto, spalla, schiena, ecc.), questo deve essere di dimensioni inferiori ai 5 cm quadrati e coperto con tessuto bianco, cucito con filo bianco, (non è consentita la copertura del logo con del nastro). Qualsiasi karate-gi con un logo o qualsiasi tipo di ricamo di dimensioni superiori ai 5 cm quadrati non sarà ammesso.
- b. il numero di identificazione rilasciato dal Comitato Organizzatore del torneo deve essere indossato sulla parte posteriore, applicato al karate-gi o, preferibilmente alla cintura.
- c. per le competizioni KO-HAKU, un concorrente deve indossare una cintura rossa sulla propria cintura.
- d. la giacca, indossata con una cintura, deve avere una lunghezza minima tale da coprire i fianchi, ma che non copra più di tre quarti dai fianchi alle ginocchia. Le donne che gareggiano possono indossare una t-shirt, totalmente bianca, sotto la giacca del karate-gi.



- e. La lunghezza delle maniche della giacca non deve superare la curvatura del polso e non deve essere inferiore alla metà dell'avambraccio. Le maniche della giacca non possono essere arrotolate (né all'interno, né all'esterno).
- f. i pantaloni non devono coprire le caviglie, ma devono essere abbastanza lunghi per coprire almeno i due terzi dello stinco e non possono essere arrotolati (né all'interno né all'esterno).
- g. I concorrenti devono avere i capelli puliti e tagliati ad una lunghezza che non ostacoli il corretto svolgimento della gara. HACKIMAKI (le fasce) non sono ammesse. In accordo con l'arbitro che consideri i capelli di un qualsiasi concorrente sporchi o troppo lunghi, il comitato degli arbitri può vietare al concorrente di fare la gara.
- h. Sono vietati nel kumite fermagli per capelli. Nel kata è consentito l'uso di fermagli "discreti"
- i. I concorrenti devono avere le unghie corte e non devono indossare gioielli (orologi, accessori per capelli, anelli, bracciali, collane, ecc).
- j. L'uso dell'apparecchio per i denti metallico è consentito. Tuttavia, nel kumite, il concorrente deve essere in grado di indossare il paradenti di gomma sopra l'apparecchio fisso dentale. Il concorrente deve assumersi ed accettare la piena responsabilità per eventuali infortuni.
- k. Nel kumite è obbligatoria la seguente attrezzatura protettiva: guanti bianchi ed un paradenti bianco o trasparente. I protettori dell'inguine sono consentiti, ma non sono obbligatori. Sono proibiti i parastinchi. Le concorrenti donne, inoltre, possono indossare una pettorina paraseno sotto il karate-gi. Tutti i dispositivi di protezione devono essere approvati dalla SKIF.
- l. Nel kumite sono vietati gli occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere indossate a rischio del concorrente
- m. Alle atlete che devono coprire i capelli per motivi religiosi sarà consentito utilizzare un foulard nero: in ogni caso il collo deve sempre rimanere scoperto. Agli atleti non sarà permesso di indossare un turbante o una fascia per il capo durante la competizione. Le atlete che intendono indossare il velo durante la competizione devono ottenere la preventiva approvazione da parte del comitato arbitrale durante il meeting arbitrale pre-gara, pertanto sarà consentito di utilizzare un foulard nero, lasciando scoperto il collo.
- n. Previa consultazione col medico ufficiale, l'arbitro deve approvare l'uso di bende, imbottiture o supporti che devono essere indossati per un infortunio. Tuttavia, i concorrenti devono essere illesi al primo turno (senza bende).
- o. Se un concorrente entra nell'area di competizione vestito in modo inappropriato, lui o lei non sarà squalificato immediatamente, ma gli/le sarà dato un minuto per risolvere il problema.



5. codice di abbigliamento per gli allenatori:

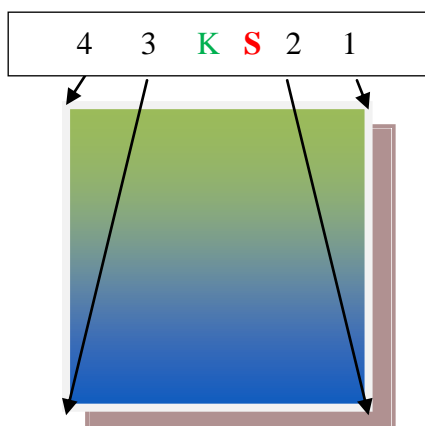
- p. Gli allenatori devono indossare la tuta ufficiale del loro paese (giacca e pantaloni).
- q. Non sono ammessi pantaloni corti.

Articolo 3 organizzazione delle gare

1. un torneo di karate può comprendere gare di kumite e / o di kata.
2. nessun concorrente può essere sostituito da un altro in una gara individuale. Se un concorrente si presenta al posto di un altro membro del team, questo concorrente nonché il concorrente che avrebbe dovuto presentarsi, saranno entrambi squalificati (SHIKKAKU).
3. i singoli partecipanti o le squadre che non si presentano quando vengono chiamate riceveranno KIKEN (rinunciare al loro diritto di competere) in tale categoria.

Articolo 4 il gruppo arbitrale

1. il gruppo arbitrale per ogni categoria sarà composto da un arbitro (SHUSHIN), quattro giudici di sedia (FUKUSHIN) e un arbitro (KANSA). Per le finali di kata, il gruppo può includere ulteriori due giudici.
2. In aggiunta, per facilitare l'esecuzione delle gare, saranno nominati diversi cronometristi, chiamanti / presentatori, segna punti e supervisor del punteggio.
3. all'inizio della competizione di una categoria, l'arbitro si posiziona in piedi sul bordo esterno dell'area di gara. I giudici sono in piedi a destra e sinistra dell'arbitro. A sinistra dell'arbitro i giudici 1 e 2, a destra dell'arbitro i giudici 3 e 4.
4. dopo il consueto scambio di saluti (inchini) tra concorrenti e gruppo arbitrale, l'arbitro centrale fa un passo indietro, i giudici e l'arbitro si girano verso l'interno, e tutti insieme si inchinano. Tutti poi prendono le loro posizioni.





5. quando si cambia l'intero gruppo arbitrale, i giudici uscenti fanno un passo avanti, un giro intorno e si mettono in fronte al nuovo gruppo arbitrale entrante. Si inchinano a vicenda su comando dell'arbitro in arrivo e tutti allineati (rivolti nella stessa direzione) lasciano l'area di gara. Quando i singoli giudici vengono scambiati, il giudice entrante va dal giudice uscente, si inchinano a vicenda e cambiano posizione.
6. Qualsiasi membro del Comitato arbitrale così come il controllore d'area (KOTO-CHO) può scambiare tutti o i singoli membri del gruppo arbitrale durante la competizione di una categoria.
7. durante le eliminatorie, l'arbitro e i giudici, nel caso in cui competa un atleta del loro paese, dovrebbero alzarsi e lasciare che un altro arbitro / giudice prenda il loro posto.
8. durante le finali di kata, l'arbitro e giudici rimangono anche se è un membro del proprio paese a competere.

Articolo 5 allenatori

1. gli allenatori sono ammessi nell'arena per seguire i propri atleti. Tuttavia, non sono ammessi sull'area di gara, in nessun caso. Solo un medico può entrare nell'area di gara quando è chiamato dall'arbitro.
2. il numero di allenatori ammessi per ogni paese verrà deciso preliminarmente dal Comitato organizzatore insieme al Comitato Arbitrale e annunciato nell'invito ufficiale. Durante le gare, è consentito un solo allenatore per paese nei pressi dell'area di gara.
3. gli allenatori che si comportano in modo disdicevole e / o violano le regole di gara possono essere allontanati dall'area di gara, dal KOTO-CHO o da qualsiasi membro del Comitato arbitri (SHIKKAKU).



Regole Kumite

Articolo 6 organizzazione di gare di Kumite

1. Le gare di Kumite possono essere suddivise in gare a squadra (SHOBU IPPON) e gare individuali (IPPON SHOBU HAN o SHOBU IPPON). Le gare individuali possono essere ulteriormente divise in categorie di peso e / o in una categoria aperta.
2. nelle gare a squadra, ogni squadra deve avere un numero dispari di concorrenti. Compongono le squadre sette o quattro membri con cinque o tre atleti in gara, per turno, rispettivamente. Le squadre devono essere complete (cinque o tre atleti rispettivamente) all'inizio del primo turno; Essi possono proseguire nei successivi turni con un numero inferiore di membri (membri del team non sono più in grado di competere), fintanto che la squadra ha ancora un numero sufficiente di atleti che gareggiano per vincere la gara.
3. prima di ogni turno, un rappresentante del team dovrà consegnare in forma ufficiale, i nomi e l'ordine di combattimento dei membri del team registrati al tavolo ufficiale. I partecipanti designati, team completo di sette o quattro membri, così come il loro ordine di combattimento può essere cambiato per ogni turno, purché venga comunicata la tabella ufficiale del nuovo ordine combattimento prima dell'inizio del turno; l'ordine non può essere modificato fino al completamento del turno. La squadra sarà squalificata se qualsiasi membro o il loro coach cambia la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza comunicazione scritta prima dell'inizio del turno.

Articolo 7 durata di una gara

1. la durata di una gara di kumite è fissata in due minuti (120 secondi) per categorie di età dai 16 anni in su, maschile, femminile e kumite master (a squadra e individuale) e 90 secondi per gare di ragazzi (età dai 15 anni in giù). Tuttavia, la durata della gara finale può essere impostata fino a cinque minuti con SHOBU SANBON (6 WAZA-ARI) per la categoria kumite individuale maschile e fino a tre minuti con IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) per la categoria kumite individuale femminile.
2. L'incontro inizia quando l'arbitro dà il segnale per iniziare e termina ogni volta che l'arbitro dice YAME.
3. il cronometrista darà segnali con un gong o buzzer chiaramente udibili, per indicare "30 secondi alla fine "(ATO SHIBARAKU) o "il tempo è scaduto"(decretando la fine dell'incontro).



Articolo 8 punteggi

1. possono essere aggiudicati i seguenti punti:
 - a. IPPON (2 WAZA-ARI)
 - b. WAZA-ARI

2. un **WAZA-ARI** è assegnato quando una tecnica viene eseguita in una zona di punteggio secondo i seguenti criteri:
 - a. buona forma, basata sulle caratteristiche della tecnica dimostrandone la probabile efficacia nell'ambito della struttura dei concetti del karate tradizionale.
 - b. L'atteggiamento sportivo è una componente di buona forma. Si riferisce ad un visibile non malizioso atteggiamento di grande concentrazione durante la consegna della valutazione tecnica.
 - c. L'applicazione vigorosa, la potenza e la velocità della tecnica la volontà di riuscire a portarla a segno
 - d. consapevolezza (ZANSHIN) è il criterio più spesso trascurato, quando un punteggio è assegnato. È lo stato di costante impegno in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione e consapevolezza del momento dell'attacco da parte dell'avversario. Lui / lei non deve girarsi intorno durante l'esecuzione della tecnica e deve comunque rimanere focalizzato sull'avversario.
 - e. buon tempismo: portando a segno una tecnica nel momento in cui sviluppa il più grande effetto potenziale.
 - f. Corretta distanza, eseguendo una tecnica con la giusta distanza dove avrà il massimo effetto potenziale. Pertanto, se la tecnica è condotta mentre l'avversario rapidamente si allontana, si riduce l'effetto potenziale della stessa.
 - g. corretta angolazione.

3. un **IPPON** può essere attribuito nei casi seguenti, anche se la tecnica non viene eseguita con la massima efficacia:
 - a. un contro attacco eseguito come un DE-AI all'attacco dell'avversario (contro attacco prima che l'avversario possa completamente iniziare il suo attacco offensivo).
 - b. un attacco simultaneo eseguito dopo aver portato l'avversario a perdere il suo equilibrio.
 - c. l'esecuzione in modo efficiente di tecniche di combinazione come TSUKI e TSUKI, KERI e TSUKI, lanciando tecniche (NAGE) e TSUKI o KERI ecc.



- d. un attacco nel mentre l'avversario ha perso il suo spirito combattivo (MUBOBI).
 - e. un attacco dove l'avversario non è in grado di reagire.
4. gli attacchi sono limitati alle seguenti aree:
1. testa
 2. faccia
 3. collo
 4. petto
 5. addome
 6. schiena
5. una tecnica efficace effettuata nel medesimo tempo della fine dell'incontro segnalata dall' Arbitro (non dal gong o buzzer), viene considerata valida. Una tecnica, anche se efficace, effettuata dopo il comando di sospensione o di interruzione dell'incontro, non fa punto e può provocare un penalità per chi l'effettua.
6. nessuna tecnica, anche se tecnicamente corretta, fa punto se è effettuata mentre i due contendenti sono fuori dall'area di competizione. Tuttavia, se uno dei concorrenti effettua una tecnica efficace mentre è ancora all'interno dell'area di competizione e prima che l'arbitro chiami YAME, la tecnica è valida.
7. Delle tecniche efficaci effettuate contemporaneamente da entrambi i concorrenti (AIUCHI) non danno punteggio. I veri AIUCHI sono rari. Le due tecniche non solo devono arrivare simultaneamente, ma entrambe le tecniche devono dare il risultato di punto, ciascuno con una buona forma ecc. Due tecniche possono arrivare contemporaneamente, ma raramente sono entrambi punti efficaci (a volte nessuno dei due lo è). L' Arbitro non può dare AIUCHI quando solo una delle tecniche simultanee è una vera e propria tecnica con punto.
8. afferrare l'avversario e farlo andare giù è consentito solo se è un tentativo leale attraverso una tecnica di karate sorprendente, eseguita prima o come risposta ad un avversario che ha attaccato e ha tentato un tiro o un abbraccio.
9. Per motivi di sicurezza, tiri dove l'avversario viene fatto cadere senza essere tenuto o senza sicurezza o sopra il livello dell'anca, sono vietati e verrà dato un avviso o un'ammonizione. Le eccezioni sono le tecniche di gamba di spazzata convenzionali che non richiedono che l'avversario sia tenuto durante l'esecuzione della spazzata come DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI ecc. Dopo l'esecuzione del tiro l'arbitro concederà al concorrente due o tre secondi per tentare una tecnica.
10. Le tecniche che arrivano sotto la cintura fanno punto se colpiscono sopra l'osso pubico. Il collo è un bersaglio come lo è la gola. Il Contatto alla gola non è consentito, tuttavia un punto può essere assegnato per una tecnica adeguatamente controllata, che non tocca.
11. Una tecnica che colpisce le scapole fa punto. La parte della spalla che non da punto è la giunzione dell'osso superiore del braccio con le scapole e clavicola.



12. Il gruppo arbitrale può dare sanzioni fino a che i concorrenti lasciano l'area di gara dopo il termine della categoria. Delle penalità possono essere date anche dopo, ma solo dal Comitato degli arbitri.

Articolo 9 criteri decisionali

1. il risultato di una gara è determinato da un concorrente ottenendo IPPON HAN (due IPPON, un IPPON e un WAZA-ARI o tre WAZA-ARI) o IPPON (un IPPON o due WAZA-ARI) per il kumite individuale o IPPON per la squadra kumite. Quando il tempo è scaduto e nessuno dei concorrenti ha raggiunto IPPON HAN / IPPON, il vincitore può essere determinato dal più alto numero di punti o attraverso una decisione del gruppo arbitrale (HANTEI).
2. un IPPON è più forte di due WAZA-ARI per la determinazione del vincitore (questa regola solo per SKIEF).
3. Nelle gare individuali viene concessa una proroga non superiore a due minuti di combattimento (ENCHOSEN) in caso di parità. ENCHOSEN è un'estensione dell' incontro e tutti i punti, penalità ed avvisi emessi nella incontro iniziale sono riportati. Non è prevista la vittoria a chi segna per primo "sudden death".
4. al termine dell'estensione (ENCHOSEN), il vincitore può essere determinato dal più alto numero di punti ottenuti. Potrebbe verificarsi un'ulteriore parità, in tal caso avrà inizio una gara completamente nuova con un tempo non superiore a due minuti (SAI SHIAI). Nessun punto, sanzioni e avvisi sono riportati dalle gare precedenti. Se a nessuno dei due sfidanti, nel SAI SHIAI, viene assegnato un punteggio o il punteggio è in parità, il vincitore sarà determinato da una votazione finale del gruppo arbitrale (HANTEI). Una decisione in favore di uno o l'altro concorrente è obbligatoria. La decisione si basa sui seguenti elementi:
 - a. l'atteggiamento, spirito combattivo e resistenza dimostrata dai concorrenti.
 - b. la superiorità di tattica e tecnica dimostrata.
 - c. chi dei concorrenti ha avviato la maggior parte delle azioni.
5. nella competizione a squadre, non ci sarà alcuna estensione (ENCHOSEN) in caso di pareggio nella gara.
6. la squadra vincente è quella con il maggior numero di vittorie (incontri vinti). Due squadre potrebbero avere lo stesso numero di vittorie
 - a) la squadra vincente sarà la squadra con la maggior parte di IPPON segnati. Un IPPON KACHI sarà valutato più alto di un KACHI con due WAZA-ARI. Una vittoria ottenuta per mezzo di un HANSOKU MAKE o SHIKKAKU MAKE o KIKEN presi dall'avversario sarà valutata maggiore di UN IPPON KACHI. Per esempio:



AKA	SHIRO	
2 waza-ari	0 waza-ari	Vittoria AKA
1 waza-ari	Ippon	Vittoria SHIRO
Nessun punto	Nessun punto	Parità
1 wazaari	0 waza-ari	Vittoria AKA
1waza-ari	2 waza-ari	Vittoria SHIRO

VINCE - SHIRO TEAM

Le due squadre potrebbero avere lo stesso numero di IPPON segnati,

- b) la squadra vincente sarà la squadra con più WAZA-ARI segnati, tuttavia saranno conteggiati solo i WAZA-ARI degli incontri vinti. (Gli incontri persi non hanno alcuna influenza sulla decisione.)
 - c) se il punteggio è ancora in parità, ogni squadra selezionerà un atleta per competere nuovamente. La squadra vincente è decisa dall'esito di questa gara.
 - d) Se la gara finisce in parità continuerà con ENCHOSEN con tutti i punteggi, sanzioni e gli avvisi riportati secondo regole individuali.
7. nel decidere l'esito di una gara (HANTEI), l'arbitro si muoverà verso il bordo dell'area di gara e chiamerà HANTEI, seguito da due fischi. I giudici indicheranno il loro parere utilizzando le loro bandiere. L'arbitro fa un fischio breve con il fischietto, torna alla sua posizione originale e annuncia la decisione.

Articolo 10 comportamenti vietati

1. tecniche con contatto eccessivo; tutte le tecniche devono essere controllate.
2. tecniche con contatto alla gola.
3. attacchi a braccia, gambe, inguine, articolazioni o sul collo del piede.
4. attacchi al viso con tecniche di mano aperta.
5. Tecniche pericolose o tecniche proibite di atterramento , che potrebbero causare lesioni.
6. Uscire ripetutamente dall'area di gara (JOGAI).
7. MUKI RYOKU - evitare il combattimento come mezzo per prevenire che l'avversario possa fare punto (questo conterà come MUBOBI).
8. afferrare e tentare di atterrare o abbattere l'avversario, senza prima effettuare un attacco genuino, tranne quando l'avversario in primo luogo ha tentato di afferrare o atterrare, così come le tecniche di proiezione dove il punto cardine è sopra il livello dell'anca.
9. inutili abbracci, lotta, spinte, spazzate (ASHI BARAI) o bloccaggio, senza il tentativo di portare a segno una tecnica efficace.



10. Tecniche che per loro stessa natura non possono essere controllate per la sicurezza dell'avversario come pure gli attacchi pericolosi e incontrollati, incuranti di dove andranno a colpire.
11. attacchi con la testa, ginocchia o gomiti.
12. fingere o esagerare un infortunio.
13. parlare o incitare l'avversario, non riuscendo a obbedire ai comandi dell'arbitro, comportamento scortese verso i funzionari arbitrali o altre violazioni del galateo.
14. per gare a squadre: se un concorrente o l'allenatore è citato per qualsiasi dei sopraelencati comportamenti che risulti SHIKKAKU, tutta la squadra sarà squalificata.

Articolo 11 sanzioni

1. le seguenti penalità possono essere assegnate:
 - a. **KEIKOKU**: per infrazioni minori, che non meritano HANSOKU CHUI o HANSOKU.
 - b. **HANSOKU CHUI**: è di solito imposto per infrazioni per le quali in precedenza è stato dato un KEIKOKU nello stesso incontro, anche se può essere imposto direttamente per le infrazioni gravi, che non meritano HANSOKU.
 - c. **HANSOKU**: è imposto a seguito di un'infrazione molto grave o quando HANSOKU CHUI è già stato dato. Esso comporta la squalifica del concorrente. Il concorrente offeso riceverà un ulteriore IPPON KACHI.
 - d. **SHIKKAKU**: si tratta di una squalifica dall'intera competizione. Al fine di definire il limite di SHIKKAKU, il Comitato arbitrale deve essere consultato. SHIKKAKU può essere imposto quando un concorrente non riesce a obbedire agli ordini dell'arbitro, agisce intenzionalmente o commette un'azione che danneggia il prestigio e l'onore del karate-do, o quando altre azioni violano le regole e lo spirito del torneo. Se un membro del team riceve SHIKKAKU, l'avversario riceverà un ulteriore IPPON KACHI. SHIKKAKU può direttamente essere imposto, senza alcun avvertimento. Se l'Arbitro ritiene che un concorrente abbia agito intenzionalmente, indipendentemente dal fatto che vi sia o meno un danno fisico reale, SHIKKAKU e non HANSOKU, è la sanzione appropriata. Anche se il concorrente non ha fatto nulla per meritare questo, è sufficiente che l'allenatore o gli altri membri della delegazione del partecipante si comportino in modo tale da danneggiare il prestigio e l'onore del karate-do, in tal caso deve essere fatto un pubblico annuncio di SHIKKAKU. SHIKKAKU può essere assegnato anche per comportamento dannoso e nocivo al di fuori dell'area di gara.
2. una sanzione può essere inflitta direttamente per un'infrazione delle regole, ma una volta data, nel caso di ripetute infrazioni nella stessa categoria, le sanzioni devono tradursi in un aumento della severità della pena. Ad esempio, non è possibile dare un avviso o penalità per contatto eccessivo e poi dare lo stesso avviso per una seconda istanza di contatto eccessivo. Una panoramica di tutte le sanzioni possono essere trovati nell'appendice I.



Articolo 12 infortuni e incidenti in gara

1. KIKEN o “gara persa” è la decisione data, quando:
 - a. i concorrenti non si presentano quando sono stati chiamati,
 - b. non sono in grado di continuare e si interrompere l'incontro
 - c. si sono ritirati per ordine dell'arbitro e / o del medico ufficiale.

Tra i motivi per la sospensione si possono includere le lesioni non imputabili ad azioni dell'avversario. Quando il medico ufficiale dichiara che un concorrente non è idoneo, la voce appropriata deve essere riportata sul documento di gara di riconoscimento del partecipante. L'inidoneità deve essere resa nota ai membri degli altri gruppi arbitrali.

2. se due concorrenti si feriscono l'uno con l'altro o stanno soffrendo a causa degli effetti di precedenti lesioni e sono dichiarati incapaci di continuare dal medico ufficiale, la vittoria è assegnata al concorrente che ha ricevuto il maggior numero di punti. Se hanno lo stesso numero di punti, una votazione (HANTEI) deciderà l'esito dell' incontro.

3. un concorrente ferito che è stato dichiarato non idoneo a combattere dal medico ufficiale non può più combattere nel torneo.

4. non è consentito combattere ancora in gara, senza il permesso del medico ufficiale, ad un concorrente ferito che vince un'incontro a causa di una squalifica. Se il concorrente infortunato vince un secondo incontro per squalifica dell'avversario, a lui / lei è immediatamente vietato gareggiare in ulteriori gare di kumite in quel torneo.

5. quando un concorrente è ferito, l'arbitro deve immediatamente interrompere l'incontro e chiamare il medico ufficiale. Solo il medico ufficiale è autorizzato a diagnosticare e trattare le lesioni. L'arbitro deve solo chiamare il medico ufficiale quando un concorrente è ferito ed ha bisogno di cure mediche, all'arbitro non è permesso toccare un concorrente ferito.

6. nelle gare a squadra, se un membro del team riceve KIKEN, l'avversario riceverà un ulteriore IPPON KACHI.

Articolo 13 protesta ufficiale

1. nessuno può contestare una decisione presa dal Gruppo Arbitrale, direttamente ai membri del gruppo arbitrale stesso.
2. Se una procedura / decisione del gruppo arbitrale sembra essere contro le regole, il capo della delegazione o il rappresentante ufficiale di un concorrente o una squadra è l'unica persona a cui è consentito protestare con l'arbitro. La categoria deve essere sospesa immediatamente fino a quando il problema venga risolto. La giuria d'appello che comprende il Comitato Organizzatore e il Comitato Arbitri esaminerà le circostanze che hanno portato alla decisione di protestare. Prove video non sono prese in considerazione.



Articolo 14 poteri e doveri

1. i poteri e i doveri del Comitato arbitrale SKIEF sono i seguenti:
 - a. garantire la corretta preparazione per ogni torneo, in collaborazione con il Comitato Organizzatore, per quanto riguarda la sistemazione dell'area di competizione, la fornitura e l'impiego di tutte le attrezzature ed i servizi necessari, operazione di controllo e supervisione, precauzioni di sicurezza, ecc.
 - b. nominare e distribuire i controllori dell'area di gara (KOTO-CHO) presso i rispettivi settori, e di agire e intraprendere azioni corrispondenti, sulla base delle relazioni da parte dei controllori dell'area di gara.
 - c. sorvegliare e coordinare le performance complessive degli arbitri ufficiali.
 - d. nominare sostituti ufficiali dove richiesto
 - e. dare il giudizio finale su questioni tecniche che possono verificarsi durante qualsiasi gara e per le quali non ci sono apposite clausole nel regolamento.

2. i poteri e i doveri dei controllori dell'area di gara (KOTO-CHO) saranno i seguenti:
 - a. delegare, nominare e supervisionare gli arbitri e giudici, per tutte le gare che si svolgono nella zona sottoposta al loro controllo.
 - b. sorvegliare le prestazioni dei arbitri e giudici nella loro area e garantire che i funzionari nominati siano in grado di assolvere i compiti loro assegnati.
 - c. ordinare all'arbitro di interrompere l'incontro quando il giudice segnala una violazione delle regole di gara.

3. i poteri dell'arbitro (SHUSHIN) sono i seguenti:
 - a. l'arbitro (SHUSHIN) avrà il potere di condurre incontri incluso decretare l'inizio, la sospensione e la fine dell'incontro e ad assegnare il punteggio.
 - b. di spiegare al controllore dell'area di gara, al comitato arbitrale dei ricorsi, se necessario, la motivazione di una decisione presa
 - c. di imporre sanzioni ed emettere avvertimenti, prima, durante o dopo un incontro.
 - d. di ottenere e agire secondo i pareri dei giudici. In linea di principio, i giudici hanno capacità di consiglio; Tuttavia, se due o più giudici hanno un'opinione diversa rispetto all'arbitro, FUKUSHIN SHUGO è obbligatorio.
 - e. di annunciare le estensioni.
 - f. di condurre la votazione del gruppo arbitrale (HANTEI) e annunciare il risultato.
 - g. di annunciare il vincitore.
 - h. l'autorità dell'arbitro non si limita esclusivamente alla zona di gara, ma anche a tutto il perimetro adiacente alla stessa.
 - i. l'arbitro deve dare tutte le indicazioni ed effettuare tutti gli annunci.

4. i poteri dei giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti :
 - a. assistere l'arbitro segnalando con la bandiera ed il fischietto.
 - b. esercitare il diritto di voto in merito ad una decisione da adottare.
 - c. i giudici osserveranno attentamente le azioni dei concorrenti segnalando all'arbitro un parere nei seguenti casi:
 - Quando si verifica un punteggio,
 - Quando un concorrente ha commesso un'azione o una tecnica proibita.
 - Quando si è verificato un infortunio o malattia di un concorrente,
 - Quando uno o entrambi i concorrenti sono usciti fuori dall'area di gara (JOGAI),



-Negli altri casi, quando si ritiene estremamente necessario richiamare l'attenzione dell'arbitro.

I giudici devono segnare solo ciò che vedono in realtà. Se non sono sicuri che una tecnica sia davvero andata a segna in una zona che da punto, dovrebbero segnalare che non hanno visto (MIENAI).

5. l'arbitro (KANSA) aiuterà il controllore dell'area di gara e l'arbitro monitorando la competizione in corso. Dovessero le decisioni dell'arbitro e / o giudici, non essere in conformità con regole di gara, il kansa indicherà all'arbitro di interrompere la gara e di correggere l'irregolarità. I verbali di gara diventeranno note ufficiali previa approvazione dell'arbitro. In caso di FUKUSHIN SHUGO, il controllore deve partecipare solo a seguito invito dell'arbitro.

6. Il supervisore dei punti manterrà una registrazione separata dai punteggi assegnati dall'arbitro e alle stesso tempo sorveglierà le azioni dei cronometristi e dei segnapunti.

7. **per HANTEI l'arbitro e i giudici hanno uno voto ciascuno.** L'arbitro e i giudici devono sollevare loro bandiere allo stesso tempo. Non è consentito HIKIWAKE (pareggio)

Articolo 15 inizio, sospensione e termine delle gare

1. I termini ed i gesti che l'arbitro ed i giudici dovranno utilizzare durante la gara sono specificati nell'allegato II.

2. L'arbitro ed i giudici prenderanno posizione come prescritto dopo uno scambio di inchini fra i concorrenti; l'arbitro annuncerà SHOBU HAJIME! e l'incontro avrà inizio. Se un concorrente entra prima nell'area, gli si indicherà di uscire. I concorrenti devono correttamente inchinarsi l'uno verso l'altro – fare solamente un rapido cenno del capo è scortese ed insufficiente

3. L'arbitro fermerà l'incontro annunciando YAME. Se necessario, l'arbitro ordinerà ai concorrenti di tornare nella loro posizione (MOTO NO ICHI).

4. L'arbitro ritorna nella sua posizione ed i giudici indicano il loro parere facendo uso del segnale appropriato. Se un punto è concesso, l'arbitro identifica il concorrente (AKA o SHIRO), l'area di attacco (CHUDAN o JODAN), la tecnica andata a segno (TSUKI, UCHI o KERI) e poi assegna il punto corrispondente facendo uso della gestualità corretta. L'arbitro darà nuovamente inizio all'incontro dichiarando TSUZUKETE HAJIME.

5. Nel ricominciare un incontro, l'arbitro dovrebbe controllare che entrambi i concorrenti siano posizionati dietro le loro linee ed in modo composto. I concorrenti che saltano su e giù oppure che danno segni di nervosismo, devono essere calmati prima che ricominci l'incontro. L'arbitro deve ricominciare l'incontro con un minimo di ritardo.

6. Quando durante un incontro un concorrente ha ottenuto IPPON (in squadra o in un incontro individuale) oppure IPPON HAN (gara individuale), l'arbitro chiama YAME ed ordina i concorrenti di posizionarsi sulle loro linee di partenza mentre lui ritorna alla sua





posizione. Il vincitore viene poi dichiarato ed indicato dall'arbitro che solleva una mano dal lato del vincitore e dichiara SHIRO (AKA) NO KACHI. L'incontro a questo punto termina.

7. Quando il tempo è terminato ed i concorrenti hanno ottenuto IPPON (in team o in incontri individuali) o il IPPON HAN (diversi incontri), i punti sono pari o nessuno punto ricevuto, l'arbitro dichiara YAME! e ritorna alla sua posizione. Spostandosi verso il bordo dell'area di gara, l'arbitro annuncerà una decisione. In caso di pareggio, l'arbitro annuncerà HIKIWAKE e darà inizio ad ENCHOSEN dove sia applicabile.

8. L'arbitro dichiara YAME e ferma l'incontro temporaneamente nei seguenti casi::

a. Quando uno od entrambi i concorrenti escono al di fuori dell'area della gara.

b. Quando l'arbitro ordina ad un concorrente di sistemare il karate-gi o l'attrezzatura protettiva.

c. Quando un concorrente ha infranto le regole.

d. Quando l'arbitro considera che uno o entrambi i concorrenti non possano continuare l'incontro per lesioni, malattia od altre cause. Seguendo il consiglio del medico ufficiale l'arbitro deciderà se l'incontro può continuare.

e. Quando un concorrente afferra l'avversario e non esegue immediatamente un attacco o una tecnica.

f. Quando uno od entrambi i concorrenti cadono o sono buttati a terra e non vengono eseguite immediatamente tecniche efficaci.

g. Quando entrambi i concorrenti sono a terra a seguito di una caduta o di un tentato attacco e cominciano a lottare.

h. Quando due giudici danno lo stesso segnale, o indicano un punteggio per lo stesso concorrente.

Ulteriori regole di giudizio per il kumite possono essere trovate nell'allegato III.



Regole di Yakusoku Kumite

Articolo 16 organizzazione delle gare di Yakusoku Kumite

1. Le gare di Yakusoku Kumite sono composte da KIHON IPPON KUMITE e da JIYU IPPON KUMITE. Per le eliminatorie possono essere eseguiti GOHON KUMITE E SANBON KUMITE.
2. Le gare Yakusoku Kumite possono comprendere incontri di KO-HAKU ed a sistema di punteggio.
3. Prima della gara, il comitato arbitrale deve annunciare le tipologie di attacco (TSUKI, KERI ecc.) ed il numero degli attacchi per ogni concorrente (una volta, due volte, ecc.) dichiarato dai concorrenti.
4. Per la difesa si possono utilizzare tutte le tecniche di difesa (UKE). Tuttavia, poiché SKIF ha un programma di gara numerato per YAKUSOKU KUMITE, a coloro che usano alle tecniche condotte il sistema numerico SKIF, accuratamente e con potenza, saranno assegnati più punti.
5. Il gruppo arbitrale dovrebbe valutare sia le tecniche d'attacco che di difesa dei concorrenti.

Articolo 17 IPPON KUMITE

1. KIHON IPPON KUMITE consiste in una gara fra due gruppi di AKA e SHIRO composti da due membri ciascuno.
2. All'inizio dell'incontro, i due gruppi, uno che indossa una cintura rossa oltre alla propria cintura (AKA) e l'altro gruppo (SHIRO) saliranno simultaneamente sull'area di gara e faranno un inchino all'arbitro.
3. Dopo essersi inchinati l'uno verso l'altro, entrambi i team si dispongono di fronte e gli atleti della parte destra iniziano ad eseguire varie tecniche di attacco come preventivamente deciso dal comitato arbitri. Dopo che entrambi i gruppi hanno completato il loro primo round di attacchi, gli atleti di sinistra eseguiranno le tecniche di attacco. Tuttavia, in questo caso, il lato che difende deve usare tecniche di difesa diverse che non siano state precedentemente usate nell'incontro da il suo/ la sua partner.
4. Dopo che ogni membro di entrambi i gruppi ha effettuato tecniche di attacco e di difesa, i concorrenti si allineano al bordo dell'area della gara di fronte all'arbitro.
5. L'arbitro richiederà una decisione (HANTEI) ed annuncerà il risultato, applicando le medesime delle regole di KO-HAKU come nelle gare di kata.



6. I concorrenti si inchineranno l'uno verso l'altro, e successivamente verso l'arbitro e lasceranno l'area di gara.

Articolo 18 JIYU IPPON KUMITE

3. JIYU IPPON KUMITE consiste in una gara fra due gruppi: AKA e SHIRO con due membri ciascuno.
4. All'inizio di ogni incontro, sia i gruppi SHIRO che i gruppi AKA si allineeranno sul bordo dell'area di gara, di fronte l'arbitro. Dopo un inchino al gruppo arbitrale, SHIRO uscirà dall'area di gara.
5. La squadra AKA per prima arriverà nel centro dell'area di gara; dopo essersi inchinati l'uno verso l'altro, i concorrenti di destra cominciano ad eseguire le varie tecniche d'attacco, come preventivamente deciso dal comitato arbitrale. Non appena gli atleti della parte destra hanno completato gli attacchi, gli atleti sulla parte sinistra, a turno, eseguiranno le varie tecniche di attacco. In ogni caso la parte che difende deve usare in questo caso delle tecniche diverse da quelle usate dal/la suo/sua partner durante l'incontro. Quando la squadra AKA ha completato la sua dimostrazione e lascia l'area di gara, la squadra SHIRO entrerà ed eseguirà la dimostrazione.
6. Non appena la squadra SHIRO ha completato la propria dimostrazione, sia la squadra AKA che quella SHIRO si allineeranno sul bordo dell'area di gara di fronte all'arbitro.
7. L'arbitro richiederà una decisione (HANTEI) ed annuncerà il risultato, applicando esattamente le medesime procedure delle regole di KO-HAKU come per le gare di kata.
8. I concorrenti dopo essersi inchinati l'uno verso l'altro e successivamente verso l'arbitro lasceranno l'area di gara.

Ulteriori regole di valutazione per il kumite YAKUSOKU sono descritte nell'appendice IV.



Regole di Kata

Articolo 19 organizzazione di competizioni di Kata

1. Le gare di Kata possono essere gare di gruppo e/o individuali. La squadra kata è composta da tre persone. Ogni squadra può essere costituita da tre donne, oppure tre uomini oppure da un gruppo misto, su decisione del comitato organizzatore. Un incontro di kata individuale consiste in esecuzioni individuali, in categorie separate (maschi e femmine), o in categorie miste, se approvate dal Comitato organizzatore.
2. Una gara di kata può essere eseguita col sistema KO-HAKU e /o applicando il sistema a punteggio. Otto o sedici concorrenti saranno selezionati per la finale. Gare ad eliminazione possono essere effettuate richiedendo un kata obbligatorio, applicando il sistema KO-HAKU.
3. I concorrenti durante la gara, dovranno eseguire sia il kata obbligatorio (SHITEI) che il kata libero (TOKUI). Il kata deve essere conforme ai kata definiti da SKIF (appendice V).

Articolo 20 criteri decisionali

1. il kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali che contiene. Nel valutare le prestazioni di un concorrente o di una squadra, i giudici terranno conto:
 - a. della realistica dimostrazione del significato del kata.
 - b. della comprensione delle tecniche del kata (BUNKAI).
 - c. di un buon tempo di esecuzione, ritmo, velocità, equilibrio e potenza (KIME).
 - d. dell'uso corretto della respirazione in aiuto al KIME.
 - e. messa a fuoco, attenzione (CHAKUGAN) e concentrazione.
 - f. delle posizioni corrette con giusta tensione nelle gambe e i piedi a terra.
 - g. della corretta tensione nell'addome (HARA) e nei fianchi, non andando su e giù durante il movimento .
 - h. della dimostrazione della forma corretta (KIHON) di Shotokan Karate-do
 - i. le prestazioni dovrebbero essere valutate anche al fine di discernere altri punti.
 - j. un fattore aggiunto per il kata in gruppo è la sincronizzazione senza indicazioni esterne.

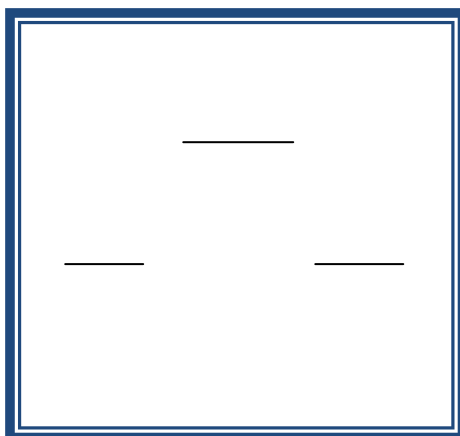
Il Kata non è un'esecuzione di danza o teatrale. Deve aderire ai valori e principi tradizionali . Deve essere realistico in termini di combattimento e visualizzare la concentrazione, potenza e l'impatto potenziale delle sue tecniche. Esso deve dimostrare forza, potenza e velocità - così come grazia, ritmo ed equilibrio.

2. un concorrente che si discosti dal kata, che si fermi durante l'esecuzione del kata o che esegua un kata diverso da quello annunciato sarà squalificato.



3. nel kata a squadra, tutti i tre membri del team devono iniziare il kata rivolti nella stessa direzione e verso l'arbitro, in un triangolo come mostrato:

arbitro



4. I component della squadra di kata devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti dell'esecuzione del kata, come la sincronizzazione.
5. I comandi di partenza e di stop nell'esecuzione, battere i piedi, battersi il petto, le braccia o il karate-gi ed avere una respirazione inappropriata, sono tutti esempi di indicazioni esterne e dovrebbero essere prese in considerazione dai giudici nel momento della valutazione.

Articolo 21 incontri KO-HAKU

1. all'inizio di ogni incontro i due concorrenti, di cui uno che indossa una cintura rossa, si allineeranno al bordo dell'area di gara rivolti verso l'arbitro. L'arbitro selezionerà un kata obbligatorio, annuncerà il nome del kata ai concorrenti e darà il segnale d'inizio con un soffio del fischietto.
2. dopo il completamento dell'esecuzione del kata obbligatorio da parte di entrambi i concorrenti l'arbitro chiamerà per una decisione (HANTEI) con due fischi con il fischietto e tutti i giudici alzeranno le loro bandiere nello stesso istante palesando la loro decisione. All'arbitro ed ai giudici non è permesso dare HIKIWAKE (PAREGGIO).
3. l'arbitro fischierà una volta, dopo di che le bandiere devono essere abbassate.
4. l'arbitro deciderà sulla base del fatto che sia l'arbitro che i giudici possono esprimere un solo voto ciascuno. L'arbitro si alzerà, farà un passo avanti e mostrerà la propria decisione alzando la bandiera corrispondente.



5. l'arbitro segnala ai giudici quando un concorrente si discosta da kata, si ferma durante l'esecuzione del kata o esegue un kata diverso da quello annunciato. I concorrenti possono essere squalificati anche su proposta dei giudici .

Articolo 22 Sistema a punti

1. l'ordine dei finalisti dovrà sempre corrispondere all'ordine della loro posizione sul tabellone iniziale e non per i punti ricevuti in semifinale.
2. il partecipante che viene chiamato, entra nell'area di gara e annuncia il nome del kata da eseguire. L'arbitro ripete il nome del kata. Il concorrente quindi inizia ad eseguire il kata. Dopo il completamento del kata, il concorrente arretra sul punto di partenza e attende la decisione del gruppo arbitrale.
3. l'arbitro chiede ai giudici una decisione (HANTEI), fischia due volte con il fischietto e tutti i giudici alzano le cartelle con i punti (con la mano destra) mostrano la loro votazione al tavolo dove si registrano i punteggi.
4. dopo che i punti sono stati palesati, un membro del tavolo dove si registrano i punteggi dichiarerà tutti i punti. L'arbitro fischierà una volta, dopo di che saranno abbassate le cartelle con i punti.
5. dopo aver ascoltato il punteggio totale riferito da un membro del tavolo punti, l'arbitro annuncerà il punteggio finale al concorrente.
6. l'arbitro può segnalare ai giudici un concorrente che si discosta significativamente dalla corretta esecuzione del kata o che non esegue il kata annunciato, questo porterà alla squalifica del concorrente. Gli stessi comportamenti, se rilevati da un giudice, possono essere segnalati all'arbitro.
7. il punteggio più alto ed il più basso dato dai cinque (o sette) arbitri e giudici sono esclusi, mentre i restanti tre (o cinque) punteggi vengono sommati e danno il punteggio totale per il concorrente.
8. nel caso in cui due concorrenti abbiano lo stesso punteggio, in primo luogo si deve verificare e trovare i punteggi più bassi dei restanti 3 punti (o cinque) per ogni concorrente; vince il concorrente che ha il punteggio più alto tra i più bassi rimasti. Nel caso in cui i punteggi più bassi siano gli stessi, bisogna controllare il punteggio più alto dei due concorrenti; vince il concorrente che ha il punteggio più alto tra i punti più alti rimasti. Nel caso in cui anche i punti più alti siano uguali, ci sarà uno spareggio.
9. per lo spareggio (SAI SHIAI) i concorrenti sono tenuti a eseguire un kata diverso dal kata eseguito nel turno.
10. tutti i kata in esecuzione devono iniziare all'interno dell'area di gara

Ulteriori regole di valutazione per i kata sono descritte nell'appendice VI.





Corso Arbitri e sistema di licenze

Articolo 23 Licenze arbitri SKIEF

1. le licenze di arbitro saranno assegnate per tre livelli
 - a. **A (SHUSHIN / KOTO-CHO)**
 - b. **B (SHUSHIN)**
 - c. **C (FUKUSHIN)**
2. le licenze di arbitro hanno validità triennale e dovranno essere rinnovate. Salire di livello prima del tempo è possibile ma il richiedente deve pagare la quota.
3. il registro degli arbitri SKIEF è tenuto dal Segretario del Comitato Arbitri SKIEF e periodicamente pubblicato sulla pagina Web della SKIEF.
4. il grado di dan di un arbitro non dà a lui/lei l'automatico l'accesso ad un certo livello di licenza .
5. è possibile avere una licenza diversa per kata e kumite, per esempio una persona può avere una licenza C per kumite ed una licenza B per kata. Tuttavia un arbitro deve avere entrambe le licenze prima per poter essere in grado di ottenere il livello successivo; rifacendoci al caso dell'esempio di cui sopra, questa persona avrebbe dovuto passare la licenza B nel kumite prima di essere in grado di tentare una licenza A per il kata.
6. il **KOTO-CHO** deve avere una **licenza A**.
7. Le licenze di arbitro SKIEF sono riconosciute dal Quartiere Generale SKIF (GHQ) e gli arbitri SKIEF saranno invitati, secondo il loro stato di licenza di arbitro SKIEF, ad arbitrare in gare internazionali fuori Europa.
8. I membri SKIEF non sono autorizzati a richiedere le licenze di arbitro direttamente alla SKIF HQ.

Articolo 24 organizzazione della formazione degli arbitri

1. Il Comitato Arbitri SKIEF organizzerà un corso arbitri ed esami all'anno, tutti gli anni in diverse località.
2. Il prezzo per il corso arbitri inclusi la tassa di esame, la licenza ed il diploma è di Euro 70 per esame.
3. Qualsiasi organizzazione membro della SKIEF che voglia organizzare un corso arbitri nel proprio paese, ad esempio all'interno di uno stage nazionale, deve necessariamente invitare due membri del Comitato Arbitri, e sostenere le relative spese.
4. Tutti gli arbitri dovranno leggere/rivedere le regole di gara SKIEF prima della formazione ed essere pronti a fare domande se qualcosa non è chiaro.
5. La partecipazione al corso arbitri prima del Campionato Europeo è obbligatoria per tutti gli arbitri che desiderano arbitrare ai campionati. Scuse/eccezioni non saranno accettate.

Articolo 25 esami di licenza di arbitro

1. i requisiti minimi per iscriversi ad un esame di licenza per arbitro SKIEF sono:





- a. **A (SHUSHIN / KOTO-CHO)**: avere il grado minimo **SKIF Yondan** ed esperienza come Arbitro e partecipante a gare internazionali
 - b. **B (SHUSHIN)**: avere il grado minimo **SKIF Sandan** ed esperienza come partecipante a gare.
 - c. **C (FUKUSHIN)**: avere il grado minimo **SKIF Nidan**
2. gli esami per un arbitro licenza A sono solo possibili attraverso un invito da parte del Comitato Arbitri.
 3. Per condurre gli esami da arbitro, occorre la presenza di almeno tre dei sei membri del Comitato. Per superare un esame di arbitro, un candidato deve ottenere la maggioranza dei voti della membri del Comitato presenti.
 4. Gli arbitri che hanno superato un esame da arbitro ricevono un diploma e la loro licenza.

Articolo 26 misure disciplinari

1. il Comitato arbitri ha il diritto di intraprendere misure disciplinari nei confronti degli arbitri che
 - a) non praticano e a causa di ciò perdono alcune delle loro competenze arbitrali
 - b) violano le regole di gara e sul karate-do
 - c) agiscono in modo non confacente ad un arbitro SKIEF
2. le azioni disciplinari possono includere
 - a) perdita del diritto di arbitrare nelle gare internazionali
 - b) degradamento (grado di licenza arbitro)
 - c) revoca della licenza di arbitro
3. Gli arbitri colpiti dalle misure disciplinari hanno il diritto di presentare una petizione al Consiglio di amministrazione di SKIEF

Disposizioni Finali

Articolo 27 validità

Le presenti regole per le competizioni SKIEF sono valide dal **6 marzo 2017** e sostituiscono tutte le regole precedenti. Si applicano a tutti i tornei organizzati per conto e/o sotto il patronato di Shotokan Karate-do International European Federation (SKIEF). I Paesi sono autorizzati a tradurre le regole di competizione nella loro lingua locale, ma devono menzionare che, nel dubbio, **fa fede la versione originale inglese**.



Articolo 28 modifiche

Solo il Comitato Arbitrale SKIEF può alterare o modificare le regole di gara SKIEF.

6 marzo 2017

Il Comitato Arbitrale SKIEF

*Grosselle Giampietro
Landgraf Eugen
Racca Antonio
Payne Ray
Castrique Stéphane
Holck Nielsen Milan*



Appendice I Hansoku, Jogai, Mubobi

	HANSOKU	
Ippon shobu	Ippon han shobu	Sanbon shobu
<i>Prima volta</i> Aka (shiro) keikoku	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) keikoku	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) keikoku
<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari
<i>Terza volta</i> Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi

	JOGAI	
Ippon shobu	Ippon han shobu	Sanbon shobu
<i>Prima volta</i> Aka (shiro) jogai ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) jogai ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) jogai ikkai
<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari
<i>Terza volta</i> Aka (shiro) jogai sankei Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) jogai sankei Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi

	MUBOBI/MUKI RYOKU	
Ippon shobu	Ippon han shobu	Sanbon shobu
<i>Prima volta</i> Aka (shiro) mubobi ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) mubobi ikkai	<i>Prima volta</i> Aka (shiro) mubobi ikkai
<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	<i>Seconda volta</i> Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari
<i>Terza volta</i> Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	<i>Terza volta</i> Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi

Significato in giapponese:

Ikkai = la prima volta, Nikai = seconda volta e Sankai = terza volta





Appendice II gesti e terminologia

Shobu hajime – inizio partita

Dopo l'annuncio, l'arbitro fa un passo indietro.

Ato shibaraku – resta ancora un po' di tempo

Un segnale acustico sarà dato dal cronometrista 30 secondi prima della fine effettiva dell'incontro e l'arbitro annuncerà ATO SHIBARAKU.

Yame – Stop

Interruzione o fine dell'incontro. L'arbitro annuncia con un movimento verso il basso e taglia con la mano.

Moto no ichi – posizione originale

I concorrenti e l'arbitro tornano alle loro posizioni di partenza.

Tsuzukete – continua l'incontro

Riprendere il combattimento ordinato dopo che si verifica un'interruzione non autorizzata.

Tsuzukete hajime – ricomincia l'incontro – iniziare

L'arbitro si trova in una posizione avanti (passo indietro). Come dice TSUZUKETE egli estende le braccia con i palmi verso l'interno. Nel momento che dice HAJIME egli porta i palmi delle mani rapidamente verso gli altri spostandosi indietro allo stesso tempo.

Shugo – chiamare i giudici

L'arbitro chiama i giudici per la discussione, valutare la qualificazione, alla fine dell'incontro o quando è previsto SHIKKAKU.

Hantei – decisione

L'arbitro chiede una decisione. Dopo due brevi suoni del fischietto, i giudici indicano la loro decisione utilizzando la bandierina, mentre l'arbitro indica la sua decisione allo stesso tempo, con le braccia.

Hiki wake – pareggio

In caso di parità all' HANTEI, l'arbitro incrocia le braccia e poi le estende con i palmi rivolti verso l'alto.

Torimasen – nulla di fatto

L'arbitro incrocia le braccia, poi fa un movimento di taglio, con i palmi rivolti verso il basso.

Encho-sen – estensione dell'incontro

L'arbitro riapre l'incontro con il comando SHOBU HAJIME.

Aiuchi – tecniche di punto simultanee

Nessun punto viene assegnato a ciascun concorrente. L'arbitro porta pugno contro pugno davanti al suo sul petto.



Aka (Shiro) no kachi – vince rosso (bianco)

L'arbitro conseguentemente alza il braccio dal lato del vincitore.

Aka (Shiro) Ippon – rosso (bianco) segna un punto

L'arbitro alza il braccio fino a 45 gradi dal lato del concorrente che ha guadagnato il punto.

Waza-ari – rosso (bianco) un mezzo punto ottenuto , che non è abbastanza **IPPON**

L'arbitro stende il braccio verso il basso a 45 gradi dal lato del concorrente che ha ottenuto il punto

Keikoku – avvertenza con o senza penalità

L'arbitro punta il dito indice verso il basso a 45 gradi in direzione dell'autore del fallo.

HANSOKU-chui – avviso con penalità

L'arbitro punta il dito indice orizzontalmente nella direzione dell'autore del fallo e assegna WAZA-ARI all'avversario.

HANSOKU-fallo

L'arbitro punta il dito indice verso l'alto a 45 gradi in direzione dell'autore del fallo e annuncia la vittoria dell'avversario.

Jogai – uscita dall'area di competizione

L'arbitro indica col dito indice il lato dell'autore del fallo per indicare ai giudici che il concorrente è uscito dal perimetro esterno dell'area di gara.

Shikkaku – squalifica - "lasciare l'area"

L'arbitro, per prima cosa (indica) punta verso l'alto a 45 gradi in direzione dell'autore del fallo; poi si muove fuori e dietro annunciando AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Infine annuncia la vittoria per l'avversario.

Kiken – rinuncia

L'arbitro indica (punta) verso il basso a 45 gradi in direzione della linea di partenza del partecipante.

Mubobi – Auto tutela

Non pronto a combattere.

Muki Ryoku – fuga

Nessuna voglia di combattere.

Appendice III regole di giudizio per il Kumite

IPPON

Definizione: Potenti e precise tecniche di TSUKI, UCHI e KERI (pugno, colpo e calcio) eseguite verso JODAN (testa) e CHUDAN (stomaco, laterale e posteriore) parti del corpo con il rispetto dei seguenti criteri:





1. postura e atteggiamento corretto
2. abbondante spirito e ZANSHIN
3. giusta distanza e tempismo
4. buona angolazione verso il bersaglio (idealmente un angolo di 90 gradi verso il bersaglio)

La potenza effettiva della tecnica eseguita è prioritaria rispetto alla complessità della tecnica stessa.

IPPON possono essere aggiudicati nei seguenti casi:

1. quando l'attacco è stato eseguito al DE-AI (contro attacco prima che l'avversario possa iniziare completamente il suo attacco offensivo), ad esempio l'avversario corre in attacco
2. se l'avversario è in MUBOBI (nessuna difesa)
3. se l'avversario ha perso l'equilibrio o dopo essere stato fatto cadere
4. dopo un efficace RENZOKU-WAZA (tecnica continuativa), per esempio doppio pugno, calcio-pugno e colpire col calcio ecc.

WAZA-ARI

WAZA-ARI è una tecnica che è appena un po' inferiore a IPPON. Ciò non significa il 50% di IPPON

Considerazioni

Nessun IPPON può essere dato per un calcio JODAN senza potenza o per tecniche eseguite ad una angolazione superiore ai 90 gradi verso il bersaglio. Ma in questi casi il WAZA-ARI può essere concesso.

Nessun punto può essere concesso per un calcio con la tibia sulla schiena o quando il difensore afferra la gamba dell'avversario durante il calcio (ciò significa nessun ZANSHIN).

Osservazioni

1. YAME (fermata)

la fine della partita è segnalata dall'arbitro.

2. BASSOKU (sanzione)

L'arbitro ha il diritto di dare sanzioni fino a quando il concorrente lascia l'area di gara.

La penalità può anche essere data al concorrente dopo l'evento, ma esclusivamente dal Comitato Arbitri.

3. JOGAI (fuori dall'area di competizione)

Nessun punto può essere assegnato se entrambi i concorrenti si trovano fuori dall'area di gara (JOGAI). Se un concorrente si trova all'interno ed uno all'esterno ed il concorrente che si trova all'interno dell'area di gara fa punto prima dello YAME, l'arbitro deve assegnare il punto e sanzionare il concorrente che si trovava fuori dell'area di gara (JOGAI)

4. AIUCHI (esecuzione di attacchi efficaci contemporaneamente)

Nessun punteggio viene assegnato per AIUCHI. Tuttavia, se un concorrente esegue una tecnica efficace mentre l'altro esegue un'azione proibita (HANSOKU), il punteggio viene assegnato al primo ed una sanzione a quest'ultimo.





5. **HANSOKU** (azione vietata)

Quando un'azione proibita (HANSOKU) viene eseguita dopo aver segnato un punto, il concorrente perde il punto e viene data una sanzione indipendentemente dall'intervallo tra il punteggio e HANSOKU (ma nell'ambito dell'azione stessa).

6. **ZANSHIN** (consapevolezza)

Se il concorrente volge le spalle all'avversario dopo una tecnica che da il punto, è considerato no ZANSHIN. Nessun punteggio viene assegnato e viene assegnata una sanzione MUBOBI (nessuna difesa).

7. non vengono assegnati punti per le seguenti tecniche

- tecniche eseguite andando all'indietro mentre si è attaccati, che dimostrano la mancanza di equilibrio centrale e ZANSHIN.
- **OKIZUKI** (pugno statico) e **OKIUCHI** (colpo statico), che possono avere buon tempismo, ma nessuna velocità e potenza.

8. contatto con nessuna difesa

Il contatto è in linea di principio vietato e viene assegnata una penalità. Tuttavia, se l'avversario non ha fatto difesa contro il contatto, l'arbitro può assegnare una penalità MUBOBI all'attaccato.

9. contatto che causa emorragie

Non importa quanto buono sia un attacco, se il difensore sanguina a causa del contatto, il concorrente che l'ha causato riceverà una sanzione (avvertimento per violazione delle regole).

10. lesione

L'arbitro deve osservare il concorrente ferito. Per esempio è la responsabilità dell'arbitro se l'emorragia è stata causata dal concorrente o in un match precedente.

11. tecnica non controllata

Tecniche non controllate, con / senza contatto, ricevono **CHUKOKU** (avviso) o altre sanzioni.

12. segnare il concorrente che ha avuto una vittoria / sconfitta dovuta a HANSOKU sul suo tesserino di identificazione.

13. i concorrenti devono essere illesi al primo turno (nessun bendaggio o con nastro adesivo). In seguito, il bendaggio o i cerotti adesivi sono consentiti previa l'approvazione del medico ufficiale.

14. Sono rigorosamente proibite le seguenti azioni:

- a. tecniche di lancio che non consentono un atterraggio in sicurezza.
- b. tecniche che mettono in pericolo l'avversario.
- c. azioni provocatorie e comportamenti scortesi. Se un concorrente, allenatore o un altro membro del team parla / agisce in modo inappropriato, il concorrente e / o l'intero / parziale team sarà squalificato.



16. i giudici devono indicare solo ciò che hanno visto davvero. La decisione non può essere presa esclusivamente basata sul tempismo, ma senza la vista reale del Punteggio pugno / piede.

FUJYUBUN (non è sufficiente) è un'opinione basata su quello che si è visto.

MIENAI (non ho potuto vedere) non è un'opinione ma un dato di fatto.

17. è molto importante che i concorrenti si inchinino all'inizio ed alla fine di ogni incontro. Se questo non viene eseguito, l'arbitro deve richiedere ai concorrenti di tornare indietro per inchinarsi correttamente.

18. se un concorrente si mette in risalto dopo aver segnato (ad es. agitare i pugni, le mani sollevate, ecc.) l'arbitro può annullare o togliere il punto a titolo di penale.

Appendice IV regole di giudizio per Yakusoku Kumite

I concorrenti dovrebbero in linea di principio seguire il sistema di numerazione del programma SKIF, applicando altre tecniche sarà attribuito un punteggio più basso. Yakusoku kumite deve essere eseguito con precisione come il kata, ma i giudici devono comunque osservare

1. lo spirito combattivo
2. il vigore
3. la concentrazione

La coordinazione (movimenti, la forza, lo spirito e la respirazione) della coppia è criterio di giudizio importante. Debbono essere considerati KIHAKU (spirito combattivo), ZANSHIN e il comportamento.

SANBON e Gohon Kumite

L'ordine di attacco è stabilito nelle regole di gara. Sia SANBON che Gohon kumite richiedono precisione di base e la forza di TSUKI (pugno), Keri (calcio), UKE (blocco), la posizione e la postura.

KIHON IPPON Kumite

inoltre, richiede corretta

1. Posizione
2. Postura
3. Tecniche di difesa e attacco

JIYU IPPON Kumite

Deve soddisfare tutte le regole di cui sopra ed in più

1. Corretto MAAI (distanza)
2. Buon tempismo
3. TENSIN (corretta rotazione del corpo)
4. TAI-SABAKI (riposizionamento)

I punti di penalità

1. Sistema numerico corretto, ma le tecniche inefficaci (-0.1)
2. Buone tecniche, ma leggermente diverso dal sistema di numerazione (-0,1)
3. Tecniche efficaci, ma diverso dal sistema di numerazione (-0,1)
4. Tecniche pessime e sbagliate(-0,2)





Appendice V Kata

Kata obbligatori

Heian Shodan
Heian Nidan
Heian Sandan
Heian Yondan
Heian Godan
Tekki Shodan

Shitei Kata

Dai Bassai
Kanku Dai
Enpi
Jion

Altri Kata

Tekki Nidan Tekki Sandan
Bassai sho Kanku sho
Jitte Chinte
Ji'in Unsu
Meikyo Hangetsu
Gankaku Sochin
nijushiho Wankan
Gojushiho Dai Gojushiho sho
Seienchi Seipai
Gankaku sho Nijuhachi

Appendice VI - Regole di valutazione per Kata

Nella valutazione dell'esecuzione del kata, i giudici devono fare riferimento alla pubblicazione di Soke Kanazawa "*Karate – the complete Kata*". La valutazione del kata deve basarsi sulle prestazioni complessive, tuttavia, i dettagli di ogni tecnica dovrebbero essere considerati. Nell'esecuzione del kata occorre osservare i seguenti punti:

1. Correttezza
2. Velocità
3. Potenza (KIME)
4. Spirito

Decurtazioni in media (possono essere più o meno)

1. Nessun inchino all'inizio / fine del kata (-0.1)
2. aspetto trasandato (-0.1)
3. movimento del piede errato all' inizio / fine (-0.1)
4. fare un passo al di fuori dell'area di gara (con l'eccezione di due concorrenti che partono da una data linea nell'area di gara e per le competizioni a squadra) (-0,1)
5. terminare in un luogo diverso dalla posizione di partenza (-0.1)





6. No KIAI (-0,1)
7. eccessivi rumori di respirazione e di Hikite (tirando indietro la mano) (-0,1)
8. eccessiva accentuazione di azioni (-0,1)
9. cambiamento eccessivo di ritmo (-0,1)
10. lieve esitazione di movimento durante l'esecuzione (-0,1)
11. Evidente interruzione del movimento durante l'esecuzione (-0,2)
12. Lieve perdita di equilibrio, ma con recupero immediato (-0,1 ~ -0,3)
13. Evidente perdita di equilibrio, ma con recupero immediato (-0,2 ~ -0,4)
14. perdita totale di equilibrio senza recupero (-0,3 ~ -0,5)
15. commette un errore, ma a continua subito con la correzione (-0,2)
16. kata Completato, ma con ordine errato dei movimenti (-0,5)
17. commette una serie di errori evidenti (-1,0)
18. interrompere l'esecuzione del kata prima del termine (nessun punto)
19. I giudici ordinano la fine del kata (senza punti)
20. L'esecuzione di un kata diverso da quello annunciato (senza punti)
21. La perdita della cintura prima di HANTEI (senza punti)
22. Errori in KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JYUJI-UKE (-0,1) (non seguendo le modalità SKIF); quando ci sono più di due errori tecnici (ad esempio errori MANJI nonché KAKIWAKE), la decurtazione sarà raddoppiata (-0,2)

In caso di errori tecnici, l'arbitro deve chiamare i giudici a raccolta per controllare i punti di penalità

Punti a Credito

Nel caso in cui tecniche difficili, come quelle elencate di seguito, vengano eseguite eccellentemente, Punti aggiuntivi dei + 0,1 ~ + 0,3, devono essere attribuiti al concorrente:

1. Kanku dai-: doppio calcio
2. Kanku-sho: salto
3. Unsu: salto e girando ~~MAWASHI GERI~~ SEMPU TOBI GERI
4. Gankaku: girando KOSHI-GAMAE
5. gli altri di simile difficoltà

Squadra Kata

Devono essere osservati i seguenti punti nell'esecuzione del kata a squadra:

1. tutte le regole per kata individuale si applicano al kata a squadra.
2. ritmo e tempi non devono essere modificati al fine di sincronizzare i movimenti.
3. i concorrenti non devono utilizzare segnali esterni per la sincronizzazione (ad es. eccessiva respirazione suoni).
4. un range che va da -0,1 a -0,20 punti verranno decurtati per movimenti non sincronizzati.